

中小学艺术欣赏文库



05-49

37-2

动画艺术欣赏

大连出版社

动画艺术欣赏

李薛伟 著

大连出版社

中小学艺术欣赏文库

(全 50 册)

大连出版社出版发行 新华书店经销
(大连市西岗区长白街 12 号) 邮编:116001
朝阳新华印刷厂分厂印刷

*

开本 787×1092 1/32 字数:3960 千字 印张:180

1996 年 6 月第 1 版 1997 年 6 月第 2 次印刷

印数:2000—5000

ISBN 7-80612-271-0/G·63

*

责任编辑:刘民 封面设计:李鲤 董志桢

(全 50 册)定价:249.00 元

盼中国辛巴快长大

——代序

彭波

动画在中国，从来没有像今天这样“荣华富贵”。据说，在中南海的一次会议上，咱们的总书记专门谈到了“动画”问题。在此之后，便有了“5155工程”，有了《中国卡通》、《北京卡通》等的问世，有了媒介热热闹闹的讨论，有了一系列紧锣密鼓策划中的中国动画“大片”……

这些金字塔尖的工作，的确需要许多人全力以赴地去做。李薛伟，这位《中国青年》杂志的资深美编，论才华，论功力，论经验，完全可以去做一些更具光环的工作。可他走了一条截然不同的路，从最基本的东西做起。他给我们津津有味地讲起了动画的原理、种类、历史和现状。因为他明白，中国动画的真正起飞，是建立在扎扎实实的基础之上的。我们需要“赶日超美”的雄心壮志，更需要默默无闻的耕耘——这便是这本小册子的真正意义所在。

二

我对动画完全是个“门外汉”。可我朦胧感到，世界动画正进入一个崭新的天地。其标志仿佛有二：一是高科技的大量运用，代替了过去简陋的手工，从而使当今世界优秀的动画片在其艺术质量和票房收入上，丝毫不逊于其他品种的优秀电影；二是成人动画的出现，也使动画走过了

自己的童年，国外专供成人阅读的卡通图书，供成人观看的动画影片真如我们最常用的那个词——“雨后春笋”。在国外，动画不仅是一种有效的教育和娱乐工具，而且还创造了一个巨大的市场，带来滚滚利润。

应该看到，尽管我们有过“大闹天宫”的荣誉，有过“水墨动画片”的创造，我们中国的动画尚处于呀呀学语、蹒跚走路的阶段。在观念、手段、技术、艺术和资金投入上，我们的差距还不在一星半点。要真正能够与国外优秀动画片在市场上抗衡，可谓是路尚迢迢。

三

世界动画中的精品，与其他艺术精品一样，是属于全世界的。各国的小朋友都爱看米老鼠、唐老鸭、阿童木、机器猫。

但是，动画与其他许多艺术一样，又是极民族的。从米老鼠、唐老鸭身上，我们不难看到多种文化融合在一起的美国民族性格的影子，而日本儿童动画片中的主人公总是历经磨难，坚忍不拔，并最终获胜，不正是大和民族的“危机意识”和“武士道精神”的折射么？

我们的儿童看一看米老鼠、唐老鸭，看一看阿童木、机器猫，不是什么坏事。可是，在电视电影异常发达的今天，体现中华民族的精神，属于咱们中国人自己的优秀动画片又在哪里呢？这一点，不少人呼吁过不少回了，上面已经重视了，下面已经动起来了，亿万中国儿童都在翘首以待。

四

我觉得，中国的动画，就像这两年风靡全球的《狮子王》中的小辛巴一样，注定要历经磨难，也注定会一振雄风。

祝中国的小辛巴快快长大！

1996年5月20日于北京

目 录

第一部 开启动画之门的钥匙·····(4)

1. 会动的图画——动画的定义·····(4)
2. 动画的家族——动画的分类·····(4)
3. 认清家族众姐妹——动画的片种·····(5)
4. 极富个性的面孔——动画的感染力·····(13)
5. 让图画动起来——动画的原理·····(22)
6. 试着做名导演——动画制作的过程·····(27)
7. 动画的岁数有多大——动画的历史·····(43)
8. 动画王国的版图划分——动画片的分布·····(44)

第二部 在动画王国中漫步·····(51)

1. 佳片有约——进口动画片赏析·····(51)
2. 好戏连台——国产动画片赏析·····(69)

第三部 被遗忘的角落·····(83)

- 趣闻 1. 米老鼠“滴血验亲”·····(83)
- 趣闻 2. 会动的小猫和奇怪的桌子·····(84)
- 趣闻 3. 多愁善感的木偶小人·····(84)

第一部

开启动画之门的钥匙

没有长幼之分,不存在智力上的差异,不受文化传统的影响,不受生活习俗的限制,能让人们坐下来一起欣赏、品味,而且能引起共鸣,有共同语言的电影艺术,要算是动画片了。

1. 会动的图画——动画的定义

把一幅幅动作连续的图画进行拍摄,经过洗印、剪辑、拷贝等,再通过放映,就成为我们观看的动画片了。动画片也有人叫它卡通片(英文 cartoon)。图 1



2. 动画的家族——动画的分类

动画出现在许多影片中,且各立门户,其家族成员主要有美术动画、科教动画和电脑动画。

美术片从始至终地向观众展示着美术动画,是一种很拥有观众,尤其是小观众喜闻乐见的电影艺术形式。

美术片家族姐妹众多。按片种分,美术片通常包括:动画片、剪纸片和木偶片三大类。它们分别以图画、纸人和木偶为基础而拍成,风格多样,各具特色。

我国动画工作者经过不断探索和不懈努力,还创造出富

有民族特色的水墨动画片和折纸片。

电脑动画片是近年来新兴起来的新片种。它是靠高科技手段与美术手段相结合之后,而形成的一种产物。别看迟到,却后来居上,给动画设计师提供了更为广袤的创作天地,使动画片进入了更加缤纷、更富魅力的世界。

3. 认清家族众姐妹——动画的片种

我们前头分来分去,接下来总要弄清动画片各自的相貌及其姓甚名谁。

只有在认识它们的特点之后,才能更完整地了解它们。下面就让我们认认看:

(1) 图画当主角——动画片

动画片是运用绘画手段来完成的。在绘制过程中,由原画(主造型)、中间画(连续动作的设计)、背景画(衬托动画形象并表现场景)等绘制要素及许多绘制技术所组成。

制作动画片时,先把已创作好的动画形象(比如“米老鼠”)用笔画(单线)勾在专用的化学片上,再染(平涂)色,之后与画好的背景重叠并拍摄在一起。图2、图3、图4

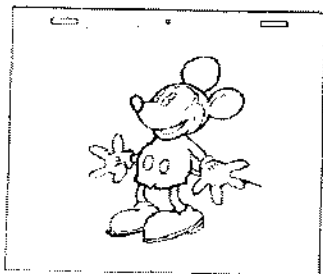


图2 用线勾出造型

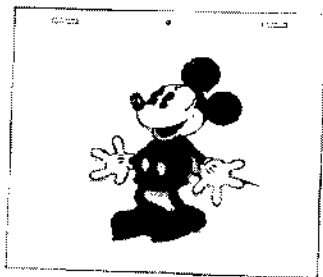


图3 给造型染上颜色



图4 主造型



背景画



造型与背景合成

动画片在美术电影中所占的比例最大，我们所看到的美术片几乎有三分之二都是动画片。像《白雪公主》《机器猫》《狮子王》等，都是动画片。图5、6、7



图5 《白雪公主》



图6 《机器猫》

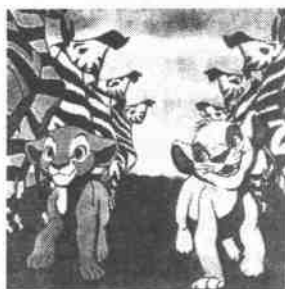


图7 《狮子王》

(2) 剪纸上镜头——剪纸片

剪纸片是有我们国家特色的美术影片。是从传统的民间剪纸、皮影、窗花的基础上发展而来的。它不像动画片用笔绘来表现，而是把景物用纸剪刻出来。

剪纸片把要表现的形象描绘在厚纸上，按照轮廓线剪刻，再染上颜色，装上活动的关节，制作成各式各样会活动的形象。这些纸形象就好比有了生命一样，不仅四肢会动，甚至连嘴巴也会张合，眼珠都能转动。

剪纸片的背景还可以分前景、中景和远景几层。片中的各种道具以及景物，也都是用纸剪刻而成的。《人参娃娃》《狐狸打猎人》等便是剪纸片。图8

(3) 木偶成明星——木偶片

木偶片的起源是木偶戏，我国宋代时就已经出现了叫“弄悬丝傀儡”的木偶戏了。

看过木偶戏和接触过木偶的观众，一般都知道木偶之所以



图8 《狐狸打猎人》

能动,主要是靠人手来操纵的。例如现在街摊上能见到的——会打拳的小和尚、会动会叫的鸭子、小毛狗和用毛线编扎的大怪鸟,都是木偶式的玩具。

不管是布袋木偶还是提线木偶,只要一上了银幕,就让你很难找到人用手操纵的痕迹。木偶片的摄制方法有些地方和剪纸片很相似,首先是木偶的关节也和剪纸人一样会动。在摄制过程中,每拍一格画面,就用手扳动一下木偶,逐格拍摄,逐格扳动木偶姿势或关节。拍摄画面时,手不被拍进画面,所以,在观看影片时,就看不到人手操纵木偶的镜头,使人们感觉到,影片中的木偶是自己在动。

木偶本身是立体的,与它相配的道具也作成立体的,还要搭和实物接近的布景。为了使木偶显得更形象,还要给它化妆,并穿上精致的小衣服。周围环境中配上泥土堆的小“山”,木屑染成的小“草”,树枝插代的小“树”,显得其更加活灵活现、栩栩如生。

木偶片由于其立体效果较接近于实际的景物,从而使它更靠近现实生活。木偶片尤其受小观众的喜爱和欢迎,一个其实没有生命的小木偶,也能在一夜之间成为家喻户晓的大明星。《大盗贼》《好兵帅克》《阿凡提》等木偶片就是这样的例子。图 9、10



《大盗贼》



《阿凡提》

(4) 国画变电影——水墨动画片

学过中国画的人都知道，画写意画（水墨画）十分强调意境、用笔和墨趣。如果把勾线分块、平涂颜色的动画片变成有浓有淡、虚实自如的水墨动画片，绝不是一件容易的事。

上海美术电影制片厂打破了几十年沿用的技术，充分运用民族绘画艺术所提供的条件，用智慧、用努力，实现了一个别人没有做过的梦。《小蝌蚪找妈妈》《牧笛》这两部水墨动画片的出现，不仅得到国内美术界、电影界的赞誉，并且震动了国际美术影坛。这两部在国际上屡屡获大奖的影片为国产片

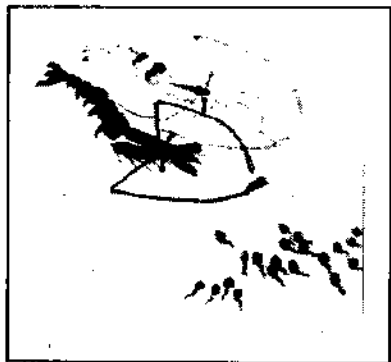


图 11 《小蝌蚪找妈妈》

实现民族化、群众化开辟了一条新路。图 11

(5) 折纸演动画 折纸片

一张叠来叠去的纸，这样折变成飞机，那样折成为纸鹤，要么再叠个纸船，总之千变万化，妙趣横生。就在这个不起眼的游戏背后，引出来一门折纸艺术和一部部折纸片来。

折纸片的确很有趣，看过《小鸭呷呷》的观众，都会对那一只只造型可爱、新奇的小黄鸭留下较深的印象。折纸片是上海美术电影制片厂于 1960 年研制成的又一个新片种。

折纸片的原材料是五颜六色的植绒纸。“主人公”们都是用纸折贴而成的。折纸片的摄制方法也挺特别，比如拍摄小鸭

凫水的场面,是几台摄影机同时拍的。拍摄时,先把小鸭放在“纸”湖上,然后再将小鸭的身体逐渐剪去,剪一次拍一格画面。这样沿着水平面逐渐剪、逐格拍,一直到小鸭完全“潜入水中”。看电影时,银幕上就出现了小鸭潜水的镜头。图 12

折纸片拍摄既制作方便,又节省材料,而且别具风格,非常适合表现低幼儿的童话题材。《小鸭呷呷》《三只狼》等折纸片很受小观众,特别是小小观众的青睐。图 13



图 13 《小鸭呷呷》

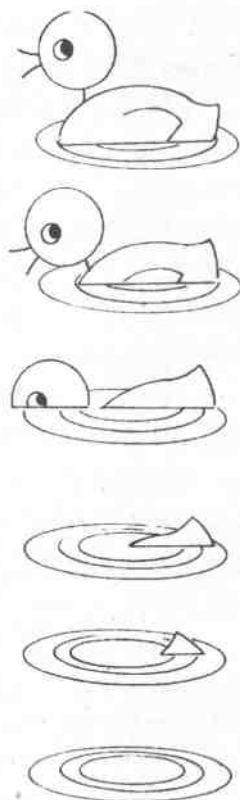


图 12

(6) 计算机制片——电脑动画

电脑走进千家万户,逐渐成为我们亲密的伙伴,你越接近它,越发觉它非常神奇。用它作图像设计、搞制作,真是再合适

不过了。电脑动画是科学时代跨入商品社会的一种产物，具有很强的商业性，所以也有称它为商业动画的说法。

电脑动画主要应用在二维(平面)动画片、三维(立体)动画片及影视广告制作等方面。国外(特别是日本及欧美等国)在电脑动画方面已经运用很广泛，而且很成熟、很出色。比如三维动画片《唐吉珂德》中人物造型，除无法更逼真地表现真人的情感以外，其它方面无不令人拍案叫绝。

电脑三维动画，除在美术影片中的应用外，在其它电影形式的应用上也是十分成功的。像故事影片《终结者》《侏罗纪公园》《面具》等片中电脑动画都得到充分的发挥。图 14

电脑动画的制作，主要是靠电脑动画软件及电脑设备来完成。其动画制作软件中不但具备传统动画的制作功能，而且还具备传统动画没有达到，甚至很难达到的制作功能。比如，



图 14 《面具》
电脑使“夜神”
斯坦利的眼珠
夺眶而出，且
任何部分都可
产生分离效果

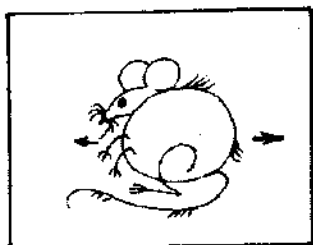


图 15 变形,耗子活像个“大萝卜”



图 16 旋转,小耗子会“翻跟斗”

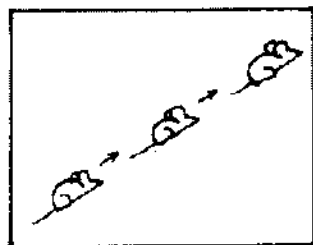


图 17 移动,小耗子能“搬家”

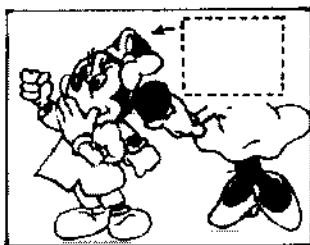


图 18 拼贴,移花接木的“换头术”

电脑软件中还有许许多多等待你去学习,开发的奇妙功能,你平时可以试着自己动手做一些简单的小动画

用二维动画程序制作时,只要把你设计好的原型输入电脑,在这个基础上可以随意的变形、旋转、移动、拼贴、填色或叠加背景等等。图 15、16、17、18

在拼贴、填色等过程中,电脑还有很多特殊功能。比如设计一辆汽车,车轮、保险杠可以作金属效果;设计服装可以作丝绸效果;设计墙壁可以作大理石效果等等,既简便又快捷。如果用手绘,简直是太难了! 电脑动画具有很强的优势、很大

的潜力和很美好的前景。相信在不远的将来,电脑动画必定会替代传统的美术动画方式,使美术动画大放异彩。

国产电脑动画片起步较晚,虽有长足的进步,但仍很幼稚。已经放映过的有《十二生肖的故事》《孙小空与猪小能》《蓝皮鼠·大脸猫》《儿童动画卡拉OK》等。图19

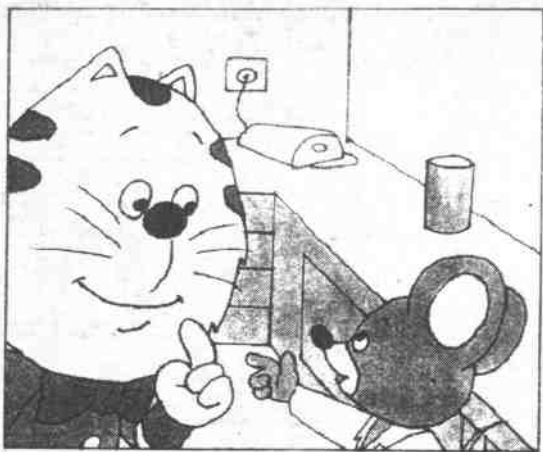


图19 《蓝皮鼠·大脸猫》

4. 极富个性的面孔——动画的感染力

动画片是一种特殊的视觉艺术形式。它能充分开拓和发挥人们丰富的想象力、创造力。有许多真人实物难以表现的事物,可以通过动画片充分完美地表现出来。因此动画片具有强烈的艺术魅力和旺盛的艺术生命力。

动画片既是美术的,又是电影的综合艺术。它运用特殊的美术手段,通过电影的手法来完成表现过程。

动画片不必受现实的局限,那些梦幻的、超时空的、光怪

陆离的事物、情景,都能让动画片随心所欲地、得心应手地、淋漓尽致地表现出来。神话、童话、科幻等都是动画片着重表现的题材。如《大闹天宫》《哪吒闹海》《木偶奇遇记》《美女与野兽》《铁臂阿童木》《火星鼠》等。图 20、21、22



图 20 《哪吒闹海》



图 21 《木偶奇遇记》